



Guía de estilo para navi 0.7

por José Malvárez Carleos

Índice:

0 - Prólogo

1 – Diseño de página

1.1 – Premisas

1.2 - Componentes de una página

1.3 - Fondo

1.4 - Personajes

1.5 - Créditos

1.6 - Diálogo

1.7 - Tamaños

1.8 - Ejemplo

1.9 - Funciones especiales

2 – Avanzado

2.1 – Introducción

2.2- index.html

2.3- estilo.css

2.4 - nv.js

3 – Glosario

0 – Prólogo

¿Qué es una narración visual? Es una forma de contar historias un poco diferente a la habitual. Se basa en las Novelas Visuales -un género bastante famoso dentro de Japón- donde el usuario forma parte de una historia en la que se fusiona texto e imágenes de manera parecida al manga, habitualmente también incluyen música y voz para los diálogos. A mayores el usuario a veces se convierte en protagonista pudiendo tomar la elección de ciertos caminos en la historia de forma similar a la serie de libro-juegos de “Elige tu propia aventura”.

¿Qué es navi? Una forma sencilla de crear estas historias, a través de un código similar a C. Los módulos principales están escritos en Javascript pero está previsto portarlo a otras plataformas.

¿Cómo se escribe? En realidad es muy sencillo y una historia de dos páginas sería algo similar a esto:

```
/*Primero necesitamos definir el fondo de la barra de título y el número de páginas, es imprescindible para que el código funcione.*/  
  
fondo_titulo = “.”;  
  
fin=2;  
  
t[1] = “Este es el texto de la primera página, a continuación le pondré un fondo de imagen.”;  
  
f[1] = “./img/navi.png”;  
  
t[2] = “Este es el texto de la segunda página.”;
```

El código se escribiría en un archivo llamado historia.nv y tan solo abriendo index.html en un navegador ya tendrás una historia creada que se vería así:



1 – Diseño de página

1.1 – Premisas:

A la hora de empezar a contar una historia hay varias cosas que hay que tener en cuenta de antemano: el argumento, los personajes, los giros argumentales... Para hacer una narración visual lo mejor es que todo eso esté ya bien pensado y a poder ser escrito en una hoja o en un documento. También es recomendable tener todas las imágenes necesarias ya creadas y disponibles dentro de la carpeta "img".

En las narraciones visuales también hay que tener todo claro antes de empezar a escribir, y de hecho cuando te pones con el código lo primero que tienes que escribir es una serie de definiciones de la historia: el título de la obra, el fondo de la barra de título y el número de páginas.

```
titulo = "navi demo";  
fondo_titulo = "./img/txt.png";  
fin = 9;
```

Por lo general hay dos tipos de variables: cadenas de texto y números. Las cadenas de texto tienen que ir siempre entre comillas al contrario que los números, además cada línea debe terminar siempre en punto y coma (;).

El *título* se va a ver en el nombre de la ventana del navegador y en la barra superior de la narración visual.

La imagen de *fondo_titulo* es la que va a estar de fondo de esa misma barra.

Fin define el número de páginas de las que consta la historia.

Tanto *fondo_titulo* como *fin* son variables imprescindibles para la carga inicial, mientras que puedes no definir título aunque entonces la historia pasará a llamarse "undefined".

Con estas premisas ya podemos empezar a escribir las distintas páginas de la historia.

¿Y qué quiero decir con "página"? Es lo que ves en cada momento en pantalla cuando lees una narración visual. Se conforma de un texto e imágenes. Cada página puede contener cuatro tipos de texto e imagen: fondo, personajes, créditos y diálogo. Tal y como vimos en el ejemplo de arriba el número de página va entre corchetes.

En realidad cada página no necesita que se definan los cuatro tipos, de hecho no necesita definir ninguno porque si no se realiza ningún cambio se mantienen los valores de la página anterior. Si quiere evitar esto en el caso de las imágenes habría que cambiar el valor a "." y en el caso del texto a " " (un espacio en blanco). De esta manera:

```
f[1]=". ";  
t[1]=" ";
```

1.2- Componentes de una página:



En la imagen vemos lo que sería una de las páginas de una narración visual. Tal y como mencionamos, en la parte superior está la barra de título con el nombre de la historia, la página actual y el total.

Luego vemos dos tipos de imágenes. Un paisaje que es el fondo de la página y delante del mismo vemos la imagen de una chica. Al lado de la chica hay un texto que dice "...o también así..." y debajo de la chica se encuentra la tabla de diálogo.

1.3– Fondo:

El fondo de la página es lo que está en el nivel inferior de la misma, todos los demás componentes estarán siempre por encima de él. Para definirlo indicamos en una cadena de texto la ruta del archivo a utilizar. Es recomendable que las imágenes estén todas dentro del mismo directorio “img” pero no es completamente necesario puesto que siempre daremos la ruta cuando carguemos una imagen, por ejemplo:

```
f[1]="/img/01.png";
```

De esta forma en la página 1 el fondo pasaría a mostrar la imagen que corresponda a la ruta dada. Pero además podemos incluirle un pequeño efecto al llegar a la página para que cuando cambie el fondo lo haga con una animación de fundido, apareciendo lentamente. Para esto escribiríamos:

```
fa[1]="/img/01.png";
```

Admite cualquier formato de archivo que pueda leer un navegador, siendo recomendable usar el formato png.

1.4 – Personajes:

El componente “personajes” es muy similar en todo al “fondo”. La única diferencia es que se encuentra en una capa superior así que nunca se verá tapado por el fondo. Para mostrar un personaje escribiríamos:

```
p[1]="/img/rydia.gif";
```

Se puede especificar dónde se quiere colocar la imagen: izquierda, centro o derecha. De esta forma:

```
pi[1]="/img/rydia.gif";  
pc[1]="/img/rydia.gif";  
pd[1]="/img/rydia.gif";
```

Y de igual manera con fondo también podríamos hacer que se muestre con el efecto aparecer, así:

```
pa[1]="/img/rydia.gif";
```

También se puede usar conjuntamente con la alineación:

```
pia[1]="/img/rydia.gif";  
pca[1]="/img/rydia.gif";  
pda[1]="/img/rydia.gif";
```

Para este componente lo recomendable son los formatos de archivo png y gif, especialmente gif si se quiere hacer uso de imágenes animadas.

1.5 – Créditos:

Por encima de la capa de “personajes” la página se divide en dos partes: créditos y diálogo. La tabla de créditos es una tabla sin bordes y aparentemente invisible que ocupa gran parte de la pantalla. Generalmente se usa para ir mostrando textos con los el título de la historia y el nombre del creador, simulando la manera en que se hace en las películas y en otros juegos. Aunque en realidad se le puede dar usos diferentes, como mostrando diálogos o incluso imágenes. Empecemos por el texto:

Mostrar una línea de créditos es tan sencillo como lo hacíamos con las imágenes:

```
c[1]="navi presenta";
```

También se le pueden añadir efectos, pero en este caso tenemos dos.

El ya mencionado efecto aparecer:

```
ca[1]="navi presenta";
```

Y el efecto exclusivo de los textos: escribir, que consiste en mostrar las diferentes letras de la frase una a una simulando una máquina de escribir.

```
ce[1]="navi presenta";
```

La velocidad a la que se muestra cada letra se puede definir añadiendo la línea

```
v[1] = 1;
```

Como se puede observar se indica igualmente el número de página a partir de la cual la velocidad se modifica. Cuanto mayor sea el número de velocidad, más se demorará al poner una nueva letra. Lo recomendable serían velocidades entre 1 y 4, siendo 3 la velocidad inicial y estándar.

También se incluye el modo párrafo que no sustituye el texto anterior sino que añade las nuevas líneas a continuación del texto ya introducido.

```
cp[1]="navi presenta";
```

Adicionalmente se pueden unir el modo párrafo con los efectos aparecer y escribir para que añada una nueva línea al texto pero que esta aparezca con el fundido...

```
cpa[1]="navi aparecer";
```

```
cpe[2]="navi escribir";
```

Respecto a las imágenes, se puede poner una que se vea por detrás del texto de esta manera:

```
cf[1]="./img/creditos.png";
```

1.6 – Diálogo:

En lo que respecta al texto que se escribe en la tabla inferior de diálogos es todo muy similar a como hemos visto en los créditos. Así que:

Mostrar texto en modo estándar:

```
t[1]="Diálogo";
```

Efecto aparecer:

```
ta[1]="Diálogo";
```

Efecto escribir:

```
te[1]="Diálogo";
```

Modo párrafo:

```
tp[1]="Diálogo";
```

Párrafo con efecto aparecer:

```
tpa[1]="Diálogo";
```

Y con efecto escribir:

```
tpe[1]="Diálogo";
```

En el caso del diálogo se puede cambiar el fondo de la tabla en cualquier momento con:

```
tf[1]="./img/fondo_txt.png";
```

Generalmente el texto de la zona de diálogos se da por sentado que es pronunciado por un narrador pero si se quiere hacer entender que es un personaje el que está hablando se puede especificar de esta forma:

```
n[1]="Personaje";
```

El nombre aparecerá justo encima del diálogo, entre los botones de avanzar y retroceder.

1.7 – Tamaños:

Los tamaños de la tabla créditos y la tabla diálogos son variables en su altura (medida en píxeles) por si se quiere dar más prioridad a cualquiera de los dos en alguna página en concreto, de esta forma para variar la altura de la tabla de créditos sería:

```
ct[1]=380;
```

Y en el caso del diálogo:

```
tt[1]=380;
```

Cuando se quiera cambiar el tamaño de una de las dos tablas lo mejor es que se compense modificando también la altura de la otra para que su suma dé 480.

Esto es así porque de no hacerse la estructura se desestabilizaría y resultaría en una incorrecta visualización de la página.

A continuación una lista de los tamaños recomendados.

Estándar:

```
ct[1]=380;  
tt[1]=100;
```

Prioridad a los créditos

```
ct[1]=430;  
tt[1]=50;
```

Prioridad al texto:

```
ct[1]=50;  
tt[1]=430;
```

Texto a pantalla completa:

```
ct[1]=5;  
tt[1]=475;
```


1.8- Ejemplo:

A continuación se muestra una historia entera de ejemplo mostrando todo lo que se ha impartido en las secciones anteriores:

```
fondo_titulo = "./img/txt.png";
titulo = "ejemplo";
fin = 17;
t[1] = "Este es el texto de la primera página.";
te[2] = "Segunda página. Escrito con efecto escribir.";
ta[3] = "Ahora tiene efecto aparecer.";
tt[4] = 380;
ct[4] = 100;
te[4] = "He cambiado la altura de la tabla de diálogo.";
tpe[5] = "Y ahora escribo en párrafos.";
tpa[6] = "Con los distintos efectos.";
tt[7]=50;
ct[7]=430;
c[7] = "Créditos instantáneos";
t[7] = "Modifico las alturas de nuevo para dar paso a los créditos.";
ca[8] = "Créditos con efecto aparecer";
ce[9] = "Efecto escribir";
c[10] = "En párrafos...";
cpa[11] = "...con los distintos...";
cpe[12] = "...efectos";
c[13] = " ";
f[13] = "./img/14.png";
te[13] = "Ahora colocamos un fondo."
fa[14] = "./img/14.png";
te[14] = "También lo podemos hacer con efecto aparecer.";
p[15] = "./img/rydia_pp.gif";
t[15] = "Y mostramos un personaje.";
pa[16] = "./img/rydia_pp.gif";
t[16] = "Con efecto aparecer.";
tf[17] = "./img/txt.png";
n[17] = "Narrador";
t[17] = "Añadimos un fondo a la tabla de diálogos para poder leer y ponemos un nombre al narrador";
```

1.9 – Funciones especiales:

Existe una serie de características especiales para desarrollar nuestras historias

En lugar de esperar a que el lector haga clic para pasar de página existe la posibilidad de que se realice automáticamente. Para eso escribiríamos:

```
e[1]= 2;
```

La página entre corchetes sería desde la que queremos avanzar y el número que definimos sería la cantidad de segundos a esperar.

Existen además varios efectos especiales para los elementos que conforman la historia. Para poder utilizarlos es necesario saber las id de los elementos y se requiere conocimientos de HTML y leer la sección Avanzado.

Si quieres aplicar el efecto aparecer a alguno de los elementos solo tendrías que indicar la página como siempre entre corchetes y luego el id del elemento, por ejemplo:

```
a[1]="titulo";
```

Por el contrario si lo que quieres es que desaparezca sería así:

```
d[1]="titulo";
```

También puedes hacer que parpadee utilizando el efecto brillar de esta forma:

```
b[1]="titulo";
```

2 – Avanzado

2.1 – Introducción:

En esta sección se ahondará en las implementaciones que se pueden realizar a navi y un código avanzado que requiere de conocimientos básicos de Javascript, CSS y HTML.

Las funciones básicas ya comentadas de navi pueden servir perfectamente para cualquier historia pero quizá si se busca innovar o sorprender al lector se tendrá que entender el código de la aplicación para poder modificarlo.

2.2- index.html:

Empezaremos por el archivo index.html. La estructura de la página web donde se muestra la historia es bastante simple, consistiendo sencillamente en tablas anidadas.

Esquema:

- tabla de la barra superior (id: barra)
 - {
 - título (id: titulo)
 - página actual/total (id: pagina)
 - }
- tabla exterior (id: exterior)
 - {
 - tabla de localizaciones (id: loc)
 - {
 - tabla de personajes (id: pjs)
 - {
 - tabla de créditos (id: cre)
 - tabla de diálogos (id: texto)
 - {
 - boton atrás (id: atrás)
 - celda narrador (id: narrador)
 - botón adelante (id: adelante)
 - zona de texto (id: txt)
 - }
 - }
 - }
 - }

En el esquema se incluyen los id necesarios para su control en las funciones de javascript.

Cualquier cambio que se realice en los archivos debe extremarse la precaución dado que podría ocasionar que la aplicación no funcionara correctamente o directamente no llegase a mostrar nada (en ese caso al abrir solo mostraría Cargando... en la barra de título). Para depuración de errores podría usarse la Consola de errores incluida en el navegador.

2.3 – estilo.css:

El archivo estilo.css contiene las diferentes propiedades que se utilizan para mostrar el archivo index.html en el navegador.

Por lo general no es recomendable modificar la mayoría de los valores salvo los referidos a la sección de body y la parte de background-color de las celdas atrás y adelante.

Cambiar cualquiera de los demás valores puede ocasionar el malfuncionamiento de la aplicación así que sólo debe hacerse una vez se conozca al máximo el código.

2.4 – nv.js:

Este archivo contiene el código principal que se denomina navi. Aquí se integran todas las funciones que usa la aplicación para mostrar en pantalla los textos e imágenes de cada página y además permite el movimiento entre las mismas.

Si se modifica cualquier línea de este archivo se corre el riesgo de que el programa deje de funcionar completamente así que no está recomendado ni soportado.

En el código de nv.js existen funciones especiales no accesibles por el archivo historia.nv:

- ve_a(número_de_página) se puede utilizar para crear botones especiales de la historia que vayan a una página específica. Útil para crear interactividad en la historia y permitir al usuario afrontar decisiones (como en las Novelas Visuales). Guarda la página previa para la función volver.
- inicio() al ser llamada cargaría la primera página de la historia. Guarda la página previa para la función volver.
- volver() al contrario que inicio y ve_a, devolvería a la página de la historia guardada antes de usar cualquiera de las anteriores funciones.

Para usarlas se añadiría un elemento con un valor onclick que mencionara la función, por ejemplo:

```
<span id="boton" onclick="ve_a(10);">Voy al norte.</span>
```

Para incluir nuevas funciones lo más recomendable es crear un archivo .js nuevo con el código que se vaya a necesitar. Para integrar el nuevo archivo con navi se editaría el archivo index.html, donde al final se pueden leer estas líneas:

```
<script type="text/javascript" src="nv.js"></script>  
<script type="text/javascript" src="historia.nv"></script>
```

La primera línea integra el motor base de navi y la segunda el archivo con el código de la historia. Para añadir un nuevo código se introduciría una línea entre ellas de esta manera:

```
<script type="text/javascript" src="nv.js"></script>  
<script type="text/javascript" src="mis_propias_funciones.js"></script>  
<script type="text/javascript" src="historia.nv"></script>
```

3 – Glosario

Datos técnicos de la historia:	
titulo = "título";	Modifica el título de la historia.
fondo_titulo = "ruta";	Muestra un fondo en la barra superior
fin = número;	Establece el número total de páginas de la historia.
Fondos:	
f[página] = "ruta";	Muestra inmediatamente una imagen de fondo según la ruta especificada. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
fa[página] = "ruta";	Muestra con efecto aparecer una imagen de fondo según la ruta especificada. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
Personajes:	
p[página] = "ruta";	Muestra inmediatamente una imagen de personaje según la ruta especificada. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
pc[página] = "ruta";	Muestra inmediatamente una imagen de personaje según la ruta especificada alienada al centro. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
pd[página] = "ruta";	Muestra inmediatamente una imagen de personaje según la ruta especificada alienada a la derecha. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
pi[página] = "ruta";	Muestra inmediatamente una imagen de personaje según la ruta especificada alienada a la izquierda Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
pa[página] = "ruta";	Muestra con efecto aparecer una imagen de personaje según la ruta especificada. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
pca[página] = "ruta";	Muestra con efecto aparecer una imagen de personaje según la ruta especificada alineada al centro. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
pda[página] = "ruta";	Muestra con efecto aparecer una imagen de personaje según la ruta especificada alineada a la derecha. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
pia[página] = "ruta";	Muestra con efecto aparecer una imagen de personaje según la ruta especificada alineada a la izquierda. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
Créditos:	
c[página] = "texto";	Muestra inmediatamente un texto en la zona de créditos en la página elegida.
ca[página] = "texto";	Muestra con efecto aparecer un texto en la zona de créditos en la página elegida.
ce[página] = "texto";	Muestra letra a letra un texto en la zona de créditos en la página elegida.
cp[página] = "texto";	Añade una línea a los créditos actuales de forma inmediata en la página elegida.
cpe[página] = "texto";	Añade una línea a los créditos actuales letra a letra en la página elegida.
cpa[página] = "texto";	Añade una línea a los créditos actuales con efecto aparecer en la página elegida.
cf[página] = "ruta";	Muestra una imagen de fondo de los créditos según la ruta especificada. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
Diálogos:	
t[página] = "texto";	Muestra inmediatamente un texto en la zona diálogo en la página elegida.
ta[página] = "texto";	Muestra con efecto aparecer un texto en la zona diálogo en la página elegida.
te[página] = "texto";	Muestra letra a letra un texto en la zona diálogo en la página elegida.
tp[página] = "texto";	Añade una línea al diálogo actual de forma inmediata en la página elegida.
tpe[página] = "texto";	Añade una línea al diálogo actual letra a letra en la página elegida.
tpa[página] = "texto";	Añade una línea al diálogo actual con efecto aparecer en la página elegida.
tf[página] = "ruta";	Muestra una imagen de fondo de diálogo según la ruta especificada. Si la ruta es "." no se mostrará ninguna imagen.
n[página] = "Nombre";	Muestra el nombre dado en la zona superior de la tabla diálogos, en la página elegida.
v[página] = número;	Modifica la velocidad a la que funciona el efecto escribir, el valor es recomendable que oscile entre 1 y 4, siendo 3 el estándar.

Tamaños:	
ct[página] = número;	Modifica la altura de la tabla créditos, la cantidad corresponde a los píxeles que mide la tabla y debe sumar junto a la de diálogos 480.
tt[página] = número;	Modifica la altura de la tabla diálogos, la cantidad corresponde a los píxeles que mide la tabla y debe sumar junto a la de créditos 480.
Funciones especiales:	
a[página] = "id";	Produce efecto aparecer en el elemento id correspondiente durante la página elegida.
b[página] = "id";	Hace parpadear al elemento con el id correspondiente durante la página elegida
e[página] = segundos;	Avanza de página automáticamente tras el intervalo de segundos especificados.